

K-Pop Concerts Schedule (K-Cons) Berbasis Android

Cahyasari Semesta¹, Keflika Dokha², Ika Trianti³, Sukmawati Anggraeni Putri⁴

¹STMIK Nusa Mandiri Jakarta
cahyasaris90@gmail.com

²STMIK Nusa Mandiri Jakarta
keflikad@gmail.com

³STMIK Nusa Mandiri Jakarta
Ikahianti15@gmail.com

⁴STMIK Nusa Mandiri Jakarta
sukmawati@nusamandiri.ac.id

Abstrak – Selama sepuluh tahun terakhir, demam budaya pop Korea melanda Indonesia. Korean Pop yang sering disingkat dengan K-Pop ini demamnya tidak hanya dirasakan di Indonesia saja, tetapi telah mendunia. Terjadinya peningkatan jumlah penggemar dari budaya K-Pop ini menyebabkan adanya peningkatan terhadap kebutuhan akan informasi terbaru mengenai kegiatan bermusik, khususnya pada gelaran konser. Dilatarbelakangi akan hal tersebut, adanya pembuatan sebuah aplikasi berbasis android yaitu K-Cons berbasis android, ditujukan menjadi aplikasi yang praktis dalam memperoleh informasi terbaru dan lengkap mengenai informasi musik, jadwal gelaran konser dan berita kegiatan bermusik Idol Group, dengan tampilan yang menarik dan mudah dipahami oleh masyarakat terutama K-Pop *fans* di Indonesia.

Kata Kunci: Aplikasi Android, Penyanyi Korea, Jadwal Musik Korea

PENDAHULUAN

Sejak Korea masuk menjadi dari empat besar pada Piala Dunia Korea-Jepang 2002, semakin mempersohor nama Korea di mata dunia. Tidak terkecuali Indonesia, ikut serta memeriahkan gelaran tersebut dengan menayangkan musik, film maupun drama Korea.

Globalisasi budaya pop Korea atau yang lebih dikenal dengan gelombang Korea (Hallyu) ini berhasil mempengaruhi masyarakat di dunia. Beragam produk budaya Korea mulai dari drama, film, lagu, fashion hingga produk industri menghiasi ranah kehidupan masyarakat di berbagai dunia, tidak terkecuali Indonesia (Nelwan et al., 2012).

Penggemar budaya pop Korea (K-Pop *fans*) di Indonesia dikenal fanatik dan loyal terhadap idolanya, sehingga membuat mereka memiliki kebutuhan dalam mengetahui berita terbaru tentang idolanya tersebut, khususnya tentang jadwal konser para *Idol Group* (Raharja, 2013). Selama ini mayoritas *fans* mencari informasi/berita/pemberitahuan terbaru tentang jadwal konsernya dari berbagai situs hingga *channel* resmi masing-masing agensi.

Oleh karena itu, hadirnya sebuah Aplikasi Android yang mendukung kebutuhan tersebut, diharapkan dapat menjadi salah satu pilihan terbaik dalam memudahkan penggemar untuk mengakses

informasi/berita/pemberitahuan terbaru tersebut dalam 1 (satu) aplikasi saja.

Pada penelitian ini merancang aplikasi berbasis android. Android menyediakan platform terbuka menyediakan platform terbuka yang dapat diakses dan diunduh secara gratis pada *smartphone* (Hariyanto, 2014). Sehingga akan memberikan kemudahan bagi penggemar K-Pop dalam mendapatkan terkini mengenai perkembangan musik Korea

Dari hal tersebut maka penggemar, khususnya di Indonesia, membutuhkan aplikasi yang tepat yang dapat memberikan beragam informasi seputar gelaran kegiatan konser dari para *Idol Group*. Dengan demikian maka dapat dibuatlah sebuah aplikasi bernama K-POP CONCERT SCHEDULE (K-CONS) berbasis android untuk penggemar K-Pop di Indonesia.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian Terkait

Pada penelitian ini terdapat kutipan dari beberapa penelitian yang dilakukan oleh penelitian sebelumnya. Seperti penelitian yang dilakukan oleh wijaya (Wijaya & Gunawan, 2016) tentang perancangan aplikasi berbasis android bagi sistem informasi penyimpanan media informasi pada kebun binatang raguanan. Pada penelitian tersebut,

disimpulkan penggunaan aplikasi android tersebut sangat membantu untuk melakukan pencatatan barang dengan efektif dan efisien.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Martini bahwa penjadwalan makanan sehat bayi yang dikemas dalam aplikasi berbasis android yang mudah diakses pada telepon selular sangat bermanfaat bagi ibu muda dalam menentukan makanan bergizi bagi putra-putri mereka (Martini, Mufida, & Meitry, 2018).

Model Pengembangan Sistem

Pada pengembangan sistemnya (System Development Live Cycle) penelitian ini menggunakan teknik *waterfall* (Pressman, 2012). Tahap-tahap yang dilakukan adalah sebagai berikut:

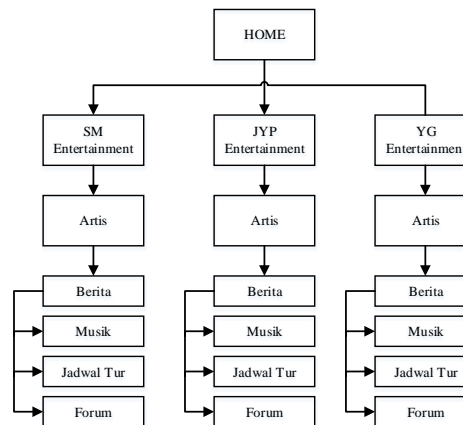
1. *Software requirements analysis*, pada tahap ini dalam mendapatkan spesifikasi kebutuhan pengguna aplikasi berbasis android
2. *Design*, pada tahap ini dilakukan perancangan interface dan model sistem menggunakan struktur navigasi.
3. *Code generation*, pada tahap ini dilakukan pembangunan sistem menggunakan software android dengan bahasa pemrograman java.
4. *Testing*, pada tahap ini dilakukan pengujian dari aplikasi yang telah selesai dibuat untuk mengetahui kekurangan dari aplikasi tersebut.
5. *Implementation*, pada tahap ini aplikasi didaftarkan pada *google playstore*. Sehingga dapat diakses pada smartphone oleh pengguna.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Nasrudin Safaat (Nasrudin, 2011), android merupakan sistem operasi untuk telepon selular yang berbasis Linux. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang buat menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak. Sistem operasi ini diakuisisi oleh Google dari perusahaan Android Inc, dan terus dilakukan pengembangan sampai sekarang (Wijaya & Gunawan, 2016). Kemudian untuk mengembangkan Android, dibentuklah Open Handset Alliance, konsorsium dari 34 perusahaan peranti keras, peranti lunak, dan telekomunikasi, termasuk Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile, dan Nvidia. Bahasa berorientasi objek sering seperti java sering digunakan dalam pengembangan aplikasi mandiri, seperti aplikasi berbasis internet merupakan perangkat cerdas yang dapat berkomunikasi melalui internet dalam berkomunikasi (Hariyanto, 2014).

HASIL DAN PEMBAHASAN

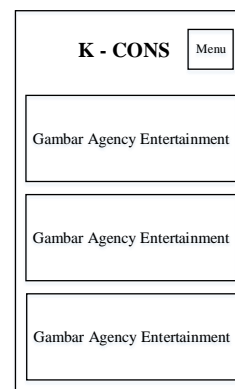
Pada tahap ini merupakan perancangan aplikasi yang menjelaskan tampilan dari setiap menu yang akan digunakan. Pada penelitian ini, dilakukan perancangan aplikasi berupa struktur navigasi dan perancangan antar muka.

Seperti yang dijelaskan pada Gambar 1 mengenai struktur navigasi dari keseluruhan aplikasi K-Cons ini.



Gambar 1. Struktur Navigasi Pengguna

Sedangkan pada Gambar 2 merupakan rancangan halaman muka pengguna.



Gambar 2. Rancangan Halaman Muka Pengguna

Pada Gambar 2, pada tampilan awal aplikasi akan disajikan tiga logo dari agensi entertainment terbesar di Korea Selatan.

Pengumpulan Bahan

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan sesuai dengan kebutuhan sistem yang akan dirancang. Dalam hal ini terdapat proses yang dilakukan, yaitu:

- a. Proses mengumpulkan berbagai macam data dari sumber yang diperoleh dari halaman website resmi dari setiap agensi entertainment
- b. Melakukan studi lapangan untuk mendapat informasi

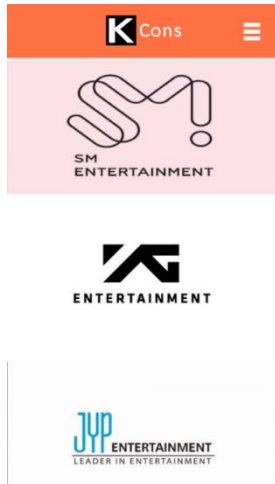
Implementasi

Pada tahap ini dilakukan proses penerapan sekaligus pengujian aplikasi yang telah dibangun. Pada aplikasi ini dibangun menggunakan bahasa

pemrograman *Android* yang bersifat open source. Untuk melakukan penerapan dan pengujiannya, diperlukan *smartphone* berbasis android dengan spesifikasi yang cukup untuk menjalankan aplikasi K-CONS.

a. Halaman awal antar muka pengguna

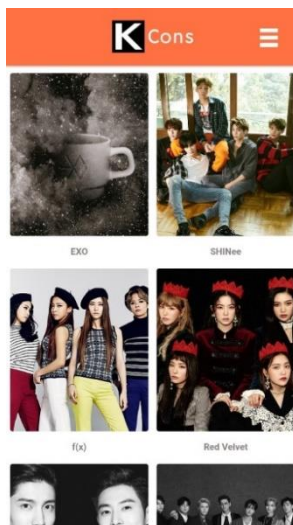
Pada Gambar 3 akan dijelaskan tampilan saat pertama kali membuka aplikasi K-Cons terdapat tiga logo agency entertainment terkenal di Korea Selatan, seperti SM Entertainment, YG Entertainment dan JYP Entertainment.



Gambar 3 Halaman Muka Pengguna di Aplikasi Android

b. Halaman Daftar Penyanyi

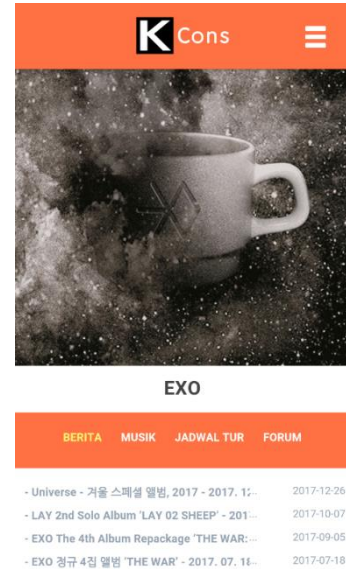
Pada Gambar 4, dijelaskan daftar penyanyi pada setiap agency entertainment. Contoh, jika kita memilih logo agency SM Entertainment yang telah disajikan pertama kali di halaman muka. Maka akan tampil daftar penyanyi maupun girl band dan boy band yang dinaungi oleh SM Entertainment.



Gambar 4. Daftar Penyanyi

c. Halaman Aktifitas Penyanyi

Pada Gambar 5, dijelaskan daftar aktifitas setiap artis yang dipilih berdasarkan gambarnya. Aktifitas tersebut diantaranya, berita, lagu, jadwal konser dan forum diskusi.



Gambar 5. Halaman Aktifitas Penyanyi

d. Halaman Berita

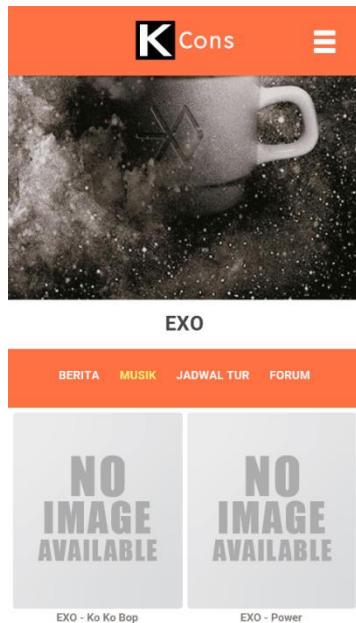
Pada Gambar 6 dijelaskan mengenai berita-berita yang berkaitan dengan dengan karir musik penyanyi.



Gambar 6. Halaman Berita Penyanyi

e. Halaman Lagu

Pada Gambar 7, disajikan kumpulan lagu dari artis yang terintegrasi pada youtube sebagai media penyajian lagu.



Gambar 7. Daftar Lagu Penyanyi

f. Halaman Jadwal Konser

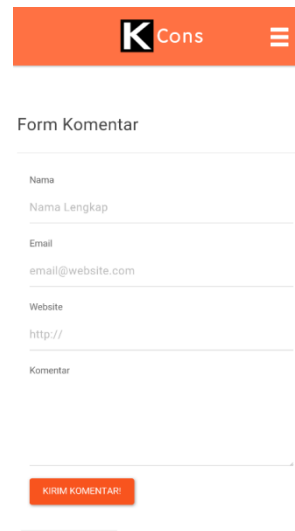
Pada Gambar 8, disajikan jadwal konser setiap artisnya. Selain itu juga disediakan link untuk membeli tiket konser tersebut. Sehingga memudahkan bagi penggemar dalam mendapatkan tiket konser.



Gambar 8. Halaman Jadwal Konser Penyanyi

g. Halaman Forum

Pada Gambar 9, disajikan halaman forum sebagai wadah diskusi atau berbagi informasi bagi penggemar dari penyanyi tersebut.



Gambar 9. Halaman forum diskusi

KESIMPULAN

Pada proses pembangunan sistem aplikasi K-Cons ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Aplikasi K-Cons berbasis android yang telah dibangun ini dapat membantu penggemar musik K-Pop dalam mendapatkan informasi seputar kegiatan konser dari para K-Pop *Idol*, kemudian dari aspek ekonomi yaitu dengan disertakannya *link* tiket dari acara konser tersebut membuka peluang akan kerjasama dengan situs penjualan tiketnya.
2. Melalui aplikasi K-Cons berbasis android ini, dapat mempertemukan penggemar yang ingin membeli tiket dengan situs penjualan tiketnya, yang mana tentunya mempermudah pembeli tiket untuk segera mengakses situs tersebut tanpa perlu mencarinya secara manual seperti sebelumnya
3. Di samping itu pihak penjual tiket konser secara online pun memperoleh nilai tambah melalui situs penjualan tiketnya yang mudah diakses dan lebih dikenal serta dapat diandalkan dalam penjualan tiket konser, khususnya konser K-pop.

Pada masa yang akan datang, aplikasi K-Cons ini masih memerlukan pengembangan dari segi fitur maupun konten. Seperti, pada menu jadwal konser akan diberikan penambahan info musik yang akan dinyanyi selama gelaran konser berlangsung.

REFERENSI

- Hariyanto, B. (2014). *Esensi-esensi Bahasa Pemrograman Java* (4th ed.). Bandung: Informatika.
- Martini, Mufida, E., & Meitry, J. (2018). Aplikasi Parenting Untuk Makanan Sehat Bayi Berbasis. *Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer*, 3(2), 239–244.
- Nelwan, K., Eka, A. G., Wuryanta, W., Eka, A. G., Wuryanta, W., Eka, A. G., ... Wuryanta, W. (2012). Di antara Pusaran Gelombang Korea (Menyimak K-Pop di Indonesia). *Ultima Comm*, IV(2), 79–93.
- Pressman, R. S. (2012). *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi* (7th ed). Yogyakarta: Andi Publisher.
- Raharja, A. D. (2013). ARTIKULASI FANATISME ELF DI DUNIA MAYA (STUDI DALAM KELOMPOK THE NEO KOREAN WAVE DALAM TWITER). *Commonline*, 2(2), 12–25.
- Wijaya, A., & Gunawan, A. (2016). Penggunaan QR Code Sarana Penyimpanan Promosi dan Informasi Kebun Binatang Berbasis Android. *Bianglala Informatika*, 4(1).